História em Quadrinhos:
Uma Ferramenta Pedagógica para o Ensino de História

Marjory Cristiane Palhares[1]

Resumo

Este trabalho é resultado do estudo realizado durante os anos de 2008 e 2009 dentro do Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE, uma proposta de estudos proporcionada pela Secretaria de Estado da Educação – SEED, através do governo do Estado do Paraná. Seu objetivo é sugerir uma metodologia de utilização de histórias em quadrinhos no ensino da disciplina de História. Nos últimos anos, esse recurso vem sendo utilizado como material didático por professores de diversas áreas do conhecimento, pois as mesmas oferecem diversas possibilidades de uso. O desafio é apresentar possibilidade de uso de Histórias em Quadrinhos como uma maneira de reforçar o processo de ensino aprendizagem, promover uma reflexão sobre o uso de novas metodologias, pois sabemos que a inserção de diferentes possibilidades de ensinar, nos dá uma contribuição positiva no processo de ensino e aprendizagem. Apresentamos também o resultado da experiência do uso desse recurso com alunos de 5ª série do Ensino Fundamental do Colégio Estadual Padre Manuel da Nóbrega, no município de Umuarama- PR. O objetivo deste trabalho foi analisar a interpretação que alunos da quinta série do Ensino Fundamental fazem a partir dos quadrinhos, além de investigar a sua utilização como instrumento didático. As histórias em quadrinhos demonstraram ser uma importante ferramenta que aproxima a vida escolar com o cotidiano dos alunos, o que pode facilitar a verificação dos conhecimentos prévios. A utilização dos quadrinhos nas aulas de História não pretende ser uma metodologia única, tratando-se apenas de mais uma opção para a alfabetização científica. A experiência foi realizada em duas turmas que funcionam no período vespertino.

[1] Professora da Rede Pública Estadual do Paraná, concluinte do Programa de Desenvolvimento Educacional (PDE - 2008).

Palavras - chave: Ensino de História, Metodologia de Ensino, Histórias em Quadrinhos.

Abstract

This work is the result of a study carried through the years of 2008 and 2009 inside the Program of Educational Development (Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE), a proposal of studies supported by the State Secretary of Education - SEED, through the government of the State of Paraná. Its objective is to suggest a methodology of using comics in the education of History. In recent years, comics have been used as a good material for teachers from several areas of knowledge, because they may offer diverse possibilities of use. The challenge of this study is to present the possibility of having comics as a way to strengthen the education process learning, to promote a reflection on the use of new methodologies, because it is known that the insertion of different possibilities in teaching gives us a positive contribution in the education process and learning. It is also presented the result of the experience of using this resource with students from the 5th grade of Basic Education in Padre Manuel da Nóbrega School, in the city of Umuarama- PR. The objective of this work was to analyze the interpretation that students from this early series took from the comics, beyond investigating its use as a didactic instrument. Comics turned out to be an important tool that approaches the school life with the daily one of these students, and this approaching makes it easier to verify the previous knowledge. The use of comics in History classes does not intend to be the only methodology applied in order to learn the facts, but it intends to be an extra useful material for the scientific literacy. The experience was carried through two groups, both in the afternoon period.

Key words: Education of History, Methodology of Education, Comics

Introdução

Desde que a Escola dos Annales apontou que podemos perceber evidências da História a partir de cada objeto que signifique a presença do homem, descortinou-se um mundo totalmente novo para o historiador, um mundo muito mais amplo do que aquele observado apenas através da documentação escrita e oficial.

Nesse mundo novo, novos personagens passaram a constar das cenas históricas. Não mais somente aqueles mencionados pelos escribas oficiais a serviço dos detentores do poder. A bem da verdade, essa cortina já começara a ser descerrada com as reflexões marxistas que apontavam outros agentes no processo histórico quando apontou a luta de classes como elemento importante para compreender a história. Com isso, já não eram somente os reis, generais, papas, e outros personagens desse tipo que faziam a história, mas adentram à cena histórica outros personagens, aqueles até então deixados de fora, como camponeses, operários, e os desempregados, enfim, os trabalhadores.

Contudo, após as reflexões dos pensadores que configuraram o que ficou conhecida como a Escola dos Annales, esses outros personagens ganharam mais rostos, e mais canais para se expressarem. Na esteira dessas reflexões ampliou-se o arsenal de ferramentas úteis e legítimas ao profissional do ensino de história.

Aprender História com Diferentes Linguagens

É inegável a necessidade de integrar diferentes linguagens nas aulas em todos os níveis de ensino.

A utilização das diferentes linguagens para o ensino de História, vem contribuindo para a dinamização do cotidiano da sala de aula diversificando a prática do ensino da disciplina, permitindo melhor compreensão por parte dos alunos da mensagem que o professor deseja que ele receba.

O profissional da educação vive em constante desafio de desenvolver práticas pedagógicas mais eficientes mantendo-se assim sempre atualizados sobre novas metodologias.

Pensamos que a compreensão dos conteúdos históricos, pode acontecer de diversas maneiras utilizando-se de diferentes documentos ou artefatos, fugindo assim, da tradição do livro didático.

Portanto, a escolha que fazemos da proposta de uso de histórias em quadrinhos para o ensino, busca romper com a metodologia centrada apenas no livro didático como fonte de informação e reflexão a respeito da História no processo ensino-aprendizagem, buscando então, possibilidades de tornar o trabalho em sala de aula mais prazeroso tanto para o aluno como para o professor.

Atualmente, os meios de comunicação transmitem cada vez mais informações que aliam imagens, textos e som, devido ao grande avanço tecnológico dos últimos tempos, causando um distanciamento entre o que é transmitido pela mídia e as informações recebidas em sala de aula, pois, a velocidade do meio midiático é muito superior ao que se observa no espaço escolar.

Desta forma, pensamos que a utilização de histórias em quadrinhos no ensino da disciplina pode ser de grande valia, uma vez que as mesmas apresentam uma forma de comunicação visual e verbal e ainda que muitas abordam temas relacionados aos conteúdos trabalhados em sala de aula.

As histórias em quadrinhos podem ser utilizadas para introduzir um tema, para aprofundar um conceito já apresentado, para gerar discussão a respeito de um assunto, para ilustrar uma ideia. Não existem regras para sua utilização, porém, uma organização deverá existir para que haja um bom aproveitamento de seu uso no ensino podendo desta forma, atingir o objetivo da aprendizagem.

De acordo com as Diretrizes Curriculares de História para a Educação Básica, da Educação Pública do Estado do Paraná: ”as imagens, livros, jornais, histórias em quadrinhos, fotografias, pinturas, gravuras, museus, filmes, músicas são documentos que podem ser transformados em materiais didáticos de grande valia na constituição do conhecimento histórico” (PARANÁ, 2008, p.49).

Para escrever a história das sociedades, os historiadores fazem uso de diferentes documentos, os quais são denominados de fontes históricas, que podem ser escritas, visuais e sonoras. Portanto, a leitura de HQ é essencial, pois se tem nela uma nova forma de ver, de ler, além de desenvolver habilidades de compreensão.

Um componente importante das HQ é que cada quadrinho tem que trazer em si uma densidade muito grande de informações, para que o leitor compreenda o que o autor da mesma está tentando passar como mensagem. Essas informações todas devem estar presentes na imagem e no texto formando um conjunto harmonioso e não enfadonho. Há que haver uma complementaridade entre imagem e texto, para que aquele monte de desenhos e palavras, separados entre si por quadros, faça sentido, e passe, para quem lê, a emoção que pretendida.

A imagem e o texto, complementando-se, devem dar conta de passar ao leitor toda a gama de emoções e informações necessárias para a compreensão do enredo. Cada quadrinho deve ser como que um retrato fiel ao exato instante em que a cena ocorre, dando sentido à sequência de quadrinhos tanto os que a antecederam, como os que virão. Para isso, cada quadrinho traz vários elementos que devem apresentar equilíbrio entre si, como os personagens principais e secundários, seu posicionamento na cena, as expressões faciais e corporais, o cenário, a perspectiva, o enquadramento, o jogo de sombra, luz e cores. O cenário deve conter todos os elementos que a cena requer, é imprescindível a presença de cada um dos componentes para o enriquecimento da cena, para dar a densidade emocional e artística, sem, no entanto, haver uma poluição de informações desnecessárias, ou empobrecimento, pela falta de elementos que contribuam para a perfeita transmissão da mensagem que se deseja.

A equipe de criação é importantíssima nesse processo, o roteirista, o desenhista, o arte-finalista, etc. O leitor a quem se destina a HQ deve ser considerado também no momento da criação, sua faixa etária e consequentemente seu momento cognitivo é categoria fundamental para ser levada em consideração no processo de criação da HQ, assim uma história criada para um público infantil, tem muitas diferenças das voltadas para um público adulto. Pois, uma HQ necessita manter o leitor interessado na leitura até o final, e com desejo de ler os próximos números. Então não devem estar além da capacidade de compreensão do seu leitor, público-alvo, nem pode tampouco estar aquém, menosprezando a capacidade analítica e de compreensão.

A história das Histórias em Quadrinhos nos mostra que houve uma evolução nessa arte, principalmente ao longo do século XX, passando por várias fases, desde

a época de ouro dos quadrinhos, até mais recentemente quando atinge uma maturidade que percebemos nas graphic novel.

Onde Surgiram as Histórias em Quadrinhos?

Desde a Pré História pode-se verificar registros de imagens exercitadas pelo homem, quando procuravam representar nas paredes das cavernas cenas do seu cotidiano, como, por exemplo, os incidentes de suas caçadas.

Frente aos perigos de um meio hostil, o homem descobria, sem mesmo saber, a sua capacidade criadora através da imagem, não só comunicando, mas produzindo cultura.

Bem mais adiante, os povos egípcios produziam imagens pintadas ou modeladas no interior dos templos, nos túmulos, nos quais apareciam figuras do faraó, da corte, reportando episódios repletos de símbolos e que representavam cenas de caçadas, de colheitas, de oferendas, ou mesmo cenas domésticas.

Pouco a pouco imagens e textos foram se adaptando. Os quadrinhos são formados por dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita.

A história em quadrinhos atual possui mais um elemento gráfico na sua composição, que aparece como um prolongamento do personagem, o que proporciona maior dinamização na leitura: são os chamados balões. Este, considerado um elemento recente na moderna história em quadrinhos, manifestou-se já na Idade Média.

Com a invenção da imprensa a palavra escrita deu um grande salto e o avanço da tecnologia e dos novos meios de impressão possibilitaram o desenvolvimento desse meio de comunicação de massa que contém a expressão gráfica e visual.

Os “comics” verdadeiramente modernos, com a forma atual, começaram a aparecer em 1889, na França e em 1896, nos Estados Unidos da América.

Do ponto de vista cultural era grande o interesse popular pela representação imagética neste período. Esta superava todas as preferências, principalmente com a leitura dos periódicos enriquecidos com desenhos.

A nova forma de linguagem que surgia, criava outros significados, novos valores que possuíam intensa relação com a cultura da época. A linguagem dos quadrinhos, de forma inconsciente ao leitor, criava sensações de profunda significação cultural e social.

Entre os precursores das histórias em quadrinhos estão o suíço Rudolph Topffer, o alemão Wilhelm Busch, o francês Georges ("Christophe") Colomb, e o brasileiro Angelo Agostini.

Alguns consideram como a primeira história em quadrinhos a criação de Richard Outcault, The Yellow Kid em 1896.

Hoje, as histórias em quadrinhos estão presentes nos mais variados países, com diversos autores, e suas publicações circulam com uma enorme variedade de títulos e tiragens que, às vezes, atingem até milhões de exemplares, que são consumidos, principalmente, por um público composto de crianças e jovens.

Histórias em Quadrinhos no Brasil

Nosso país também teve seu precursor na criação de histórias de características quadrinizantes. Foi Angelo Agostini, cartunista italiano radicado no Brasil. Agostini, autor de desenhos de teor cômico, mas ainda assim de cunho crítico, utilizava-se em suas histórias dos cortes gráficos que viriam a ser um dos elementos determinantes na futura criação das histórias em quadrinhos.

Em 30 de janeiro de 1869 surgia, então, a primeira história em quadrinhos brasileira, era As Aventuras de Nhô Quin publicada pela revista Vida Fluminense, do Rio de Janeiro, a história contava, em episódios, as desventuras de um homem simples do interior do Brasil.

Em 1905, começaram a ser publicadas histórias em quadrinhos na revista “O Tico Tico”, que não teve rival a altura até a década de 1930, quando quadrinhos americanos passaram a ser publicados no Brasil.

Na era Vargas, o jornal *Gazeta* lançou a *Gazeta Infantil* ou *Gazetinha*, caracterizada pela publicação de quadrinhos tanto estrangeiros quanto nacionais.

Ela deixou de circular em 1950. Das importadas, as principais eram o *Gato Félix* e o *Fantasma*.

Em 1939, surgiu a revista *Gibi*. A rigor, a palavra significava "moleque" e ficou tão popular entre seus leitores que emprestou seu nome para designar todos os tipos de HQ no Brasil.

Na década de 40, a editora Brasil-América (EBAL), fundada em 1945 por Adolfo Aizen, intensificou a produção dos “comic books”. Entre seus títulos, está a *Edição Maravilhosa*, quadrinização de romances clássicos brasileiros, com desenhos de André Le Blanc. Nessa época, destacaram-se as revistas *Gibi Mensal*, *O Gury*, *O Lobinho* e *Globo Juvenil Mensal*.

Durante a Segunda Guerra Mundial, os quadrinhos se difundiram bastante no Brasil, em especial a charge. Iniciou-se na época uma grande campanha contra as HQ no mundo todo, e o Brasil também adotou essa postura negativa, dificultando a produção das revistas em todo o país.

A partir de outros meios de comunicação, como o rádio, a TV e até mesmo o circo, começaram a surgir alguns personagens que re-impulsionaram a venda das HQ no Brasil. Do rádio vieram os personagens Vingador e o Capitão Atlas, de Péricles do Amaral. O mesmo aconteceu com Jerônimo, o Herói do Sertão, uma novela de rádio criada por Moisés Weltman. Da TV, Oscarito e Grande Otelo também acabaram passando para as tiras dos quadrinhos, assim como as aventuras do caipira Mazzaropi.

A década de 60 foi dominada pelas HQ de terror. Em 1963, o Brasil possuía 37 revistas do gênero. A produção americana foi intensa, chegando ao país em 1961, com Terror Negro, da editora La Selva.

Surgiram as revistas O *Estranho Mundo de Zé do Caixão*, *Histórias Caipiras de Assombração*, *Histórias que o Povo Conta* e *Sexta Feira 13*. Mas a censura acabou com o gênero no país, pois, a partir de 1972, passou a exigir a leitura prévia das revistas.

O Brasil sempre enfrentou a produção de quadrinhos internacionais, principalmente dos heróis que desembarcaram por aqui na década de 40, como Batman, Fantasma, Mandrake e Flash Gordon. Depois disso, as grandes editoras americanas, a Marvel (dona do Homem-Aranha e X-Men) e a DC Comics (Super-Homem e Batman) acabaram por dominar o mercado nacional de gibis.

Recentemente, outro tipo de HQ também começa a fazer um tremendo sucesso por aqui: são os mangás, gibis baseados em quadrinhos japoneses com pouco texto e muita ação. Normalmente, há desenhos animados baseados nas histórias, como Dragon Ball Z e Transformers.

Atualmente os mais famosos produtores de histórias em quadrinhos, para um público infantil, no Brasil são Maurício de Sousa com a Turma da Mônica e Ziraldo com a Turma do Pererê e o Menino Maluquinho.

Os quadrinhos e sua linguagem

Uma nova forma de narrativa foi introduzida com a história em quadrinhos que tem como ponto principal a união de duas linguagens, uma não-verbal e outra verbal, o que lhe confere um grande potencial criativo e comunicativo.

A imagem nos quadrinhos, assumindo o papel de linguagem, pode ser interpretada e adquirir sentido dentro do contexto social em que se encontra inserido.

Segundo Neiva Júnior, a imagem tem a propriedade de referência em comum com a língua, diferindo, no entanto, nos elementos de leitura, principalmente quanto ao número, pois na língua estes são finitos, enquanto que na imagem podem ocorrer sem limites; para o autor, as imagens, tanto quanto as palavras, precisam ser compreendidas como carregadas de um significado que vai além do visual. Essas ideias aproximam a imagem do signo linguístico, tornando-os semelhantes. A essa semelhança, que confere à imagem o status de linguagem, irão se contrapor às possibilidades da interpretação da imagem determinadas social e historicamente. Na leitura das imagens dos quadrinhos, podem ser percebidas questões ideológicas que a condicionam.

A interpretação do não verbal, assim como do verbal, pressupõe a relação com a cultura, com o histórico, com a formação social do sujeito intérprete. Nesse sentido, na história em quadrinhos são veiculadas duas mensagens: uma icônica ou visual e outra linguística, que se relacionam, constituindo uma mensagem global. A mensagem icônica e verbal nos quadrinhos, não se excluem, mas interagem,

combinando de tal forma a ponto de permitir novas possibilidades de encaminhamento e de recepção da mensagem.

A mensagem linguística da história em quadrinhos compreende um aspecto narrativo, no qual é feita a descrição do quadro, da situação ou das ações e a forma de diálogo. Este último, apresentado no estilo direto, tenta, muitas vezes, imitar a língua falada. Entretanto, as características específicas da língua falada impossibilitam uma transcrição fiel para o diálogo escrito, que irá lançar mão de diferentes recursos e procedimentos especiais, criando uma linguagem carregada de convenções, que explora com originalidade os códigos verbais e visuais específicos inerentes a esse tipo de narrativa, tais como: o balão, os símbolos, sinais de pontuação e as onomatopeias.

No código das histórias em quadrinhos, os símbolos permitem uma inovação constante nos meios de expressão gráfica, ampliando a dimensão estética e informativa dos quadrinhos.

O ruído nos quadrinhos, muitas vezes, é mais visual do que sonoro, pois os desenhistas exploram a espessura, a forma, a cor dos fonemas que o constituem a fim de conseguirem um efeito expressivo maior. Uma boa onomatopeia é de vital importância nas histórias em quadrinhos, pois atinge, juntamente com a imagem, uma grande área de significação, criando efeitos expressivos de consumo rápido e intensa comunicação.

No código icônico ou visual da história em quadrinhos, temos a imagem, o espaço, as cores e a distribuição de planos, que, trabalhados em conjunto, constituem a mensagem. Quanto maior for a originalidade e a criatividade do desenhista na composição desses códigos, maior será a carga expressiva e comunicativa da mensagem.

Outra questão interessante está nos cenários. Não há aventura nas histórias em quadrinhos sem cenário. Eles podem existir como um meio apenas de se preencherem lugares vazios e dar a noção de espaço, como também podem ir muito além, representando o mundo através da reconstituição de lugares históricos, de edificações ou monumentos de valor simbólico, ou mesmo lugares comuns, como subúrbios, bairros, ruas tranquilas, em que se estabelece uma ponte entre o universo da ficção e o nosso universo real. A arquitetura organiza tanto a parte externa como a parte interna.

Mesmo sendo a história em quadrinhos dirigida a um público alvo dentro de um modelo da sociedade de massa, com leituras as mais diversas, nada impede que determinados leitores deste público possam identificar numa obra valores diferentes. Existem aqueles leitores que se limitam tão unicamente ao enredo da história sem perceberem valores ideológicos veiculados; e leitores que, prestando atenção nos aspectos formais, se apercebem desses valores; outros podem ainda ser capazes de questioná-los.

Os quadrinhos são, inegavelmente, um poderoso veículo de comunicação, capaz de atingir com eficácia um grande número de consumidores dos mais diversos setores sociais e, portanto, capazes de divulgar valores e questões culturais que não devem ser simplesmente assimilados, mas avaliados e criticados.

Os quadrinhos podem ser percebidos como um produto artístico possível tanto de promover comunicação em um nível estético, quanto de sugerir questionamentos dentro de uma realidade social.

O Uso de Histórias em Quadrinhos no Ensino

Não existem regras para utilização de histórias em quadrinhos no ensino. Segundo Vergueiro:“ pode-se dizer que o único limite para seu bom aproveitamento em qualquer sala de aula é a criatividade do professor e sua capacidade de bem utilizá-los para atingir seus objetivos de ensino”.(VERGUEIRO,2004,p.26).Além de uma opção de entretenimento muito aceita pelos alunos, as HQ fazem parte do universo dos meios de comunicação, que cada vez mais influenciam a formação da criança.

Atualmente, é possível o uso das HQ como um instrumento de aprendizagem, já que são constituídas de uma parte imagética e de uma parte escrita ou somente imagética. Quando falamos de educação, estamos nos referindo a pessoas, em especial às crianças, que possuem certa visão de mundo e de realidade. A criança tem contato com o mundo através dos sons, das imagens e demais sentidos, dessa forma, passam a conhecer algo que oferece diferentes

visões de mundo, cheia de ações, cores, fantasia, novos valores e que formula novos padrões de comportamento.

As histórias em quadrinhos têm adentrado ao espaço escolar através dos personagens que viram filmes, de gibitecas e do próprio livro didático, que vem se utilizando de tirinhas e pequenas histórias para tratar de temas em diferentes áreas do conhecimento.

Como todo recurso pedagógico, as histórias em quadrinhos exigem planejamento, ajustamento do material ao conteúdo a ser trabalhado e finalidade em seu uso. Assim, selecionar, analisar e questionar as HQ é fundamental para o sucesso de seu emprego. Além disso, é preciso reconhecer os elementos que constituem a linguagem quadrinizada (balões, sequência, ilustrações, etc) para explorar suas possibilidades enquanto portador de texto com características específicas.

Quando os quadrinhos são utilizados adequadamente, permitem a reflexão crítica, que se constrói pela mediação do professor, devendo ir muito além "da simples leitura ou preenchimento de balões em branco como atividade para a escrita" (Pizarro, 2005, p.45).

Utilização de Quadrinhos no Ensino de História

Recentemente, o uso de história em quadrinhos nas salas de aula vem ganhando a preferência dos professores das mais diferentes áreas de atuação. Desde teses de doutoramento às aulas do ensino básico abordam o potencial reflexivo, artístico e pedagógico de um material que, até pouco tempo, era considerado simples literatura de entretenimento. Graças a seu caráter lúdico e formas simples de se comunicar, os quadrinhos conquistaram posição de prestígio na construção dos saberes.

No caso da História, os quadrinhos têm uma dupla função onde pode servir tanto como fonte de pesquisa histórica quanto um novo recurso onde os alunos possam interpretar o passado. Essa última possibilidade tem um potencial bastante significativo, já que o passado nem sempre pode ser facilmente ordenado e

compreendido por jovens estudantes. Dessa maneira, o texto escrito que geralmente oferece o estranho passado histórico pode ser compreendido de uma nova forma.

Em uma atividade com quadrinhos, o conhecimento histórico pode interagir com atividades que ainda exigem interpretação e produção textual. No entanto, antes de partir para a prática, é necessário que o professor selecione um conteúdo e o exponha por meio de um material escrito ou mesmo uma aula expositiva.

Depois de oferecer aos alunos informações fundamentais sobre o conteúdo a ser discutido nas aulas subsequentes, o professor pode buscar quadrinhos em que haja algum diálogo ou situação próxima ao tema trabalhado. Geralmente, existe uma significativa gama de quadrinhos que contam a história de algum personagem que viveu em um tempo ou civilização do passado. A partir daí, o professor pode pedir algum tipo de análise onde o aluno julga de que maneira o tema da aula é interpretado na HQ.

A produção também é outra via de compreensão onde o aluno é instigado a produzir algo que reflita sua apreensão própria do conteúdo. Para tanto, é recomendável que o professor ofereça um tipo de material onde o aluno tenha que preencher os balões de diálogo dos possíveis personagens da história criada. Dessa forma, os alunos têm uma ótima oportunidade de compreender o passado interagindo criativamente com os temas históricos.

Outra forma de utilização de HQ no processo ensino-aprendizagem pode ser a de inicialmente apresentar a HQ aos alunos que, após sua leitura, devem fazer um levantamento das temáticas presentes na mesma, e na sequência partirem para o estudo do conteúdo programático da disciplina em que tal temática está inserida, analisando como a questão é apresentada ou discutida na HQ e como pode ser analisada em relação a outros suportes, como o livro didático, a TV, ou mesmo como cada família discute tal tema. Assim o aluno pode relacionar a forma de tratar o tema sob várias perspectivas, e a partir da compreensão das diferenças, elaborar a sua.

É fundamental que o professor mantenha o controle do desenvolvimento do processo. Seja permitindo que o aluno tenha o contato com a HQ de forma mais livre, indo e vindo na leitura, pulando páginas, ou seja, controlando o ritmo, a velocidade e o momento em que o aluno entra em contato com os quadrinhos que, ele, professor deseja. O importante é que o professor tenha claro quais as possíveis

reações que os alunos terão no contato com a HQ dependendo da forma como ele lê a mesma.

Se o professor opta por permitir que o aluno faça a leitura da HQ mais livremente, é necessário que o professor tenha uma previsão das possíveis interpretações, compreensões ou incompreensões que o aluno poderá ter nessa leitura, e que, ele, professor, saiba o momento que irá fazer a concatenação de todas essas possibilidades decorrentes da leitura livre feita pelos alunos e faça a amarração com o conteúdo programático da disciplina. Essa opção para ser operacionalizada deve permitir que cada aluno tenha o contato individualmente com a HQ, de forma a permitir que ele possa fazer a leitura linearmente, pulando trechos, aleatoriamente, indo e voltando conforme suas necessidades de compreensão. Nesse sentido o professor deve propiciar que cada aluno tenha um exemplar da HQ em mãos para desenvolver a leitura, seja levando número suficiente de revistas de HQ, com a mesma história, para cada aluno, seja levando material fotocopiado, ou utilizando computadores, o professor pode escanear a HQ com a qual deseja trabalhar, ou baixar de sites da internet e distribuir cópias para os alunos usarem, por exemplo, no laboratório de informática da escola.

Outra forma de manter êxito no resultado que o uso de HQ pode ter no processo ensino-aprendizagem, é aquele em que o professor opta por ter um controle mais rígido do momento em que o aluno entra em contato com a informação que ele quer, de acordo com o raciocínio que esteja desenvolvendo. Nesse caso não é aconselhável que ele entregue o material todo para o aluno de uma vez, mas que vá oferecendo aos poucos e conforme seu planejamento o contato do aluno com aos quadrinhos, seja da história toda, seja de trechos da mesma, para ir construindo com o aluno a compreensão desejada. Para isso o professor deve se valer do que a tecnologia coloca ao seu dispor, seja fazendo fotocópias em transparências para usar em retro projetor, seja utilizando projetor multimídia através do qual ele expõe os quadrinhos escaneados e organizados conforme deseja apresentar o elementos constitutivos do raciocínio desenvolvido, seja através do uso de computadores, onde ele age da mesma forma para que os alunos possam ir tendo contato com os quadrinhos conforme seu planejamento, nesse caso deve usar programas em que os quadrinhos sejam expostos na sequência escolhida pelo professor.

Podemos também utilizar HQ no momento da avaliação do ensino aprendizagem, onde se pede ao aluno que crie uma HQ com o conteúdo programático estudado. Nesse caso o professor tem que ter claro o que ele quer que o aluno apresente como elementos que configurem que houve apreensão do conteúdo trabalhado. É preciso ter consciência de que as possibilidades de exposição do que o aluno compreendeu a respeito da matéria estudada são múltiplas, ele pode se expressar melhor desenhando, ou escrevendo, então o professor deve estar atento para não incorrer no equívoco de não avaliar adequadamente o material produzido pelo aluno.

Aplicação e resultados da experiência em sala de aula

Atendendo as exigências do programa de formação continuada elaboramos um projeto e um material didático para serem trabalhados em sala de aula, neste caso, o material produzido foi um caderno pedagógico com enfoque em dois personagens de Maurício de Sousa: Piteco, que é um personagem inspirado no modo de viver dos" homens da caverna" e o personagem Papa Capim, personagem esse, que representa o menino índio que vive na floresta amazônica cultivando as lendas e cultura dos índios brasileiros.

Geralmente nas histórias em quadrinhos desse personagem há conflito entre índios e brancos. Enfoca também a preservação da cultura indígena, uma vez que os personagens dessas histórias em quadrinhos continuam andando de tanga, tiram seu sustento da floresta, admiram a lua, consultam o pajé em caso de doença, etc.

Para a implementação da proposta de utilização de histórias em quadrinhos em sala de aula, primeiramente organizamos um acervo de quadrinhos com histórias dos personagens escolhidos para a produção do material didático, aqueles já mencionados anteriormente: Piteco e Papa Capim. Para a realização da implementação de 32 horas, exigidas pelo programa, foram previstas cinco ações, sendo elas:

- Aplicação de questionário sobre leitura de quadrinhos e apresentação do projeto e do material didático aos alunos das turmas onde a proposta seria implementada;

- Apresentação do projeto e do material didático a direção e equipe pedagógica;

- Socialização do projeto e do material didático com os professores da área de História;

- Desenvolvimento das atividades com uso de HQ em duas quintas séries do período vespertino;

- Avaliação do resultado da implementação com as turmas onde a mesma ocorreu.

A sondagem de leitura de quadrinhos foi realizada com setenta alunos das quintas séries. O resultado foi considerado satisfatório, uma vez que quarenta e oito dos setenta alunos, disseram já ter lido quadrinhos algumas vezes, porém os mesmos só liam por distração, não percebendo, nos mesmos, conteúdos implícitos. Vale observar também que todos aqueles que já tinham lido HQ, disseram ter lido personagens de Maurício de Sousa. Quanto a apresentação do projeto e do material didático todos mostraram-se interessados.

A segunda ação da proposta foi realizada sem problemas, tendo um incentivo da equipe pedagógica quanto a sua aplicabilidade em sala de aula no sentido de dar sugestões de como trabalhar com os alunos, a equipe também acompanhou e avaliou as etapas de aplicação com os educandos . A direção conheceu o projeto, mas não teve participação direta na sua aplicação, devido ao serviço burocrático desenvolvido diariamente na escola.

Na terceira ação houve dificuldade em reunir todos os professores de uma só vez para realizá-la, porém, o trabalho foi apresentado a todos, não sendo recebido com muito entusiasmo pelos colegas que disseram não ter muita intimidade com o recurso e não vendo ainda possibilidade de organizar um acervo para trabalharem com os alunos, visto que a escola não possui gibiteca.

Entretanto, sabemos que a fundamentação teórica aprofundada é necessária, depende da vontade de cada um e do seu tempo disponível e não acontece automaticamente.

A ação quatro foi por nós considerada a mais importante.

Os objetivos previstos no projeto foram alcançados.

A utilização de histórias em quadrinhos nas turmas onde a proposta foi desenvolvida deu-se da seguinte forma:

Rodas de leitura de quadrinhos do personagem Piteco, articulando a leitura com o conteúdo trabalhado sobre os períodos pré históricos.

O resultado foi satisfatório, uma vez que a maioria dos alunos conseguiu associar o nome do personagem com o nosso mais antigo ancestral, apresentar as semelhanças entre ele e os homens pré-históricos, perceber alguns anacronismos, enfim, puderam descobrir que é possível aprender História com histórias em quadrinhos.

Em um segundo momento, fizemos a utilização da HQ: O índio e o europeu, de André Diniz, retirada do site www.nonaarte.com.br, que autoriza a reprodução para uso didático. Nesta HQ discutimos o texto explorando as relações culturais contidas no mesmo, em seguida os alunos coloriram as mesmas e elaboraram um painel que ficou exposto em sala de aula.

Com as HQ do Papa capim, foram realizadas leituras, dinâmicas de oralidade, produção textual, elaboração pelos alunos, de histórias em quadrinhos dando enfoque ao texto do caderno pedagógico.

Esta ação teve uma participação da professora de Língua Portuguesa que trabalhou com as turmas a re-estruturação de algumas produções textuais.

Para realizar a quinta ação da proposta aplicamos um questionário com perguntas relativas ao desenvolvimento das atividades em sala de aula.

Sessenta e seis alunos responderam as questões, destes, sessenta disseram ser possível aprender História com histórias em quadrinhos.

Das atividades realizadas na ação quatro, dos sessenta e seis alunos que responderam as questões na ação cinco, vinte e um disseram ter gostado mais de realizar as leituras dos quadrinhos, vinte de produzir HQ, quatorze de contar as histórias lidas aos colegas, os demais estão divididos entre as demais atividades.

Oitenta por cento (80%) dos alunos disseram querer continuar lendo HQ na escola e em casa quando possível, e principalmente disseram querer aprender mais com os quadrinhos e realizar atividades parecidas com as que realizamos no desenvolvimento do projeto.

Vemos então, que a avaliação pelos estudantes foi bastante positiva. O resultado dessa experiência foi muito gratificante. Todas as etapas do trabalho em sala de aula aconteceram sob nossa orientação. Os educandos souberam se organizar e aprenderam também a dividir tarefas quando, em duplas, foram produzir as HQ.

O projeto e o material didático, foi também discutido com professores da rede através do GTR, uma modalidade de curso online que fazia parte de um dos requisitos do programa PDE, cujo objetivo é fazer um trabalho de reflexão, trocas de experiências e discussão sobre o tema de estudo.

O resultado das discussões do GTR foi riquíssimo, alguns colegas do grupo disseram aplicar projetos parecidos em suas respectivas escolas obtendo também um êxito na realização das atividades envolvendo HQ nas diversas séries do Ensino Fundamental e Médio.

Conclusão:

As atividades desenvolvidas demonstraram que é possível, a partir de uma reflexão sistemática e aplicação planejada, incorporar a utilização de histórias em quadrinhos no ambiente escolar. O trabalho desenvolvido deve possuir fundamentação teórica por parte de seus aplicadores, reconhecendo nele a importância, os limites e as possibilidades de uso dos quadrinhos para o processo de ensino e aprendizagem tornando essa ferramenta um recurso viável e de grande potencial para a ação pedagógica.

FONTES

SOUSA, Maurício de. **Exemplar do Chico Bento nº 43**. São Paulo: Globo, 1998.
SOUSA, Maurício de. **Exemplar do Chico Bento nº 71**. São Paulo: Globo, 2002.
SOUSA, Maurício de. **Exemplar da Mônica nº 105**. São Paulo: Globo, 2004.
SOUSA, Maurício de. **Exemplar do Cebolinha nº 87**. São Paulo: Globo, 2006.
SOUSA, Maurício de. **Exemplar do Chico Bento nº 5**. São Paulo: Panini Comics, 2007.

REFERÊNCIAS:

ANSELMO, Zilda Augusta. **Histórias em Quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1975.

BITTENCOURT, Circe. **O saber histórico na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2005.
CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1977.
CIRNE, Moacy. **A linguagem dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1973.
DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. **Para ler o Pato Donald**: **comunicação de massa e colonialismo**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
FONSECA, Selva Guimarães. **Caminhos da História Ensinada**. Campinas: Papirus, 1993.
KARNAL, Leandro. (org). **História na sala de aula:** conceitos, práticas e propostas. São Paulo: Contexto, 2003.
MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1996.

NEIVA JÚNIOR, Eduardo. *A imagem*. São Paulo, Ática: 1986.

PARANÁ, SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO/SEED. **Diretrizes Curriculares para o ensino de história nos anos finais do ensino fundamental e no ensino médio**. Curitiba, 2008.

PIZARRO, M. V. História em Quadrinhos: **a Turma da Mônica como recurso didático à prática pedagógica do professor da 3ª série do ensino fundamental**. (Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" – Bauru). 2005. Disponível em: http://aveb.univap.br/opencms/opencms/sites/ve2007neo/pt-BR/imagens/27-06-07/Escola/trabalho_85_anax20carolina_anais.pdf. Acesso em agosto de 2009.

SCHIMIDT, Maria Auxiliadora; CAINELLI, Marlene. **Ensinar História**. São Paulo: Scipione, 2004.

SCHIMIDT, Mario. **Nova História Crítica**. São Paulo: Nova Geração, 1999.

VERGUEIRO, Valdomiro. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004.